

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam melakukan penerapan gaya visual *pixel art* dalam *motion graphic* “*eSports in Indonesia*”, penulis menggunakan teori *pixel art* serta dengan teori lainnya seperti *character design* dalam pembuatan shot yang telah ditentukan dalam batasan masalah penulis. Penerapan gaya visual tersebut berdasarkan pembahasan mengenai sejarah *eSports* yang dimulai pada tahun 1972.

Dalam proses perancangan, penulis membatasi pembuatan aset visual *pixel* kedesain karakter yang menggunakan gaya visual *pixel art*. Penulis menetapkan semua ukuran shot dalam karya untuk menggunakan 10 persen dari resolusi 16:9 atau 1920x1080 yaitu 192x108 dan ukuran kanvas untuk karakter 48x48 supaya setelah finalisasi shot, dapat diupsized tanpa mengalami *anti-aliasing* ataupun merusak konsistensi pixel tersebut. Pembuatan karakter dalam perancangan menggunakan salah satu metode yaitu memulai dengan penggambaran *silhouette*. *Silhouette* merupakan salah satu metode yang mudah dan cepat yang digunakan oleh penulis dalam membuat desain *template* karakter dalam karya tugas akhir ini. Tiap karakter dibuat berdasarkan sebuah template yang diikuti melalui acuan dan disesuaikan dengan resolusi yang digunakan oleh penulis untuk masing-masing shot yang menggunakan karakter.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh penulis, penerapan gaya visual *pixel art* untuk karakter membutuhkan penulis untuk memerhatikan desain untuk

karakter berdasarkan shot yang akan dibuat. Tiap karakter dilihat dan dibuat berdasarkan referensi mereka masing-masing dengan melengkapi atau mencukupi kekurangan yang dibutuhkan untuk pembuatan karakter seperti dalam pembuatan karakter *roster Dota 2* BoomID dan Bruce Baumgart yang hampir tidak memiliki *online presence* yang menyebabkan kesusahan dalam penentuan warna untuk karakternya yang berdasarkan foto dari tahun 1972 dikarenakan kekurangan dalam foto modern darinya.

5.2. Saran

Saran yang diberikan oleh penulis kepada para pembaca yang berada di posisi yang sama adalah untuk menentukan dengan matang bila ingin membahas mengenai *pixel art*. Selain itu, penulis menyarankan bahwa menggunakan metode penggambaran *silhouette* belum pasti cocok dengan cara menggambar pembaca atau ada metode lain yang lebih cocok. Namun dalam pembuatan karya, penulis ingin merekomendasikan buku *Pixel Logic – A Guide to Pixel Art* oleh Michael Azzi untuk membantu melancarkan proses perancangan supaya sesuai dengan standar *pixel art* yang benar dan sesuai. Banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat karya dengan gaya visual *pixel art* dan harus diperhatikan “*do’s and don’ts*” dalam pixel art.